ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 188 Wednesday 2 february 2022

Il boom del mercato EdTech: trend futuri dell'e-Learning

Con una previsione di crescita da 106 a 377 miliardi di dollari tra il 2021 e il 2028, il mercato dell'EdTech sta entrando nell'età dell'oro. In che modo questa crescita cambierà il mondo dell'e-Learning?

La pandemia da COVID-19 ha avuto un grande impatto sul settore dell'istruzione a livello globale. L'UNESCO riporta che, a distanza di due anni dall'inizio della pandemia, quasi la **metà degli studenti del mondo sono ancora colpiti da chiusure parziali o complete delle scuole**. In tale contesto, il mondo dell'educazione sta cambiando drasticamente e l'**e-Learning** è in forte ascesa dal momento che consente l'apprendimento a distanza grazie a piattaforme digitali.

Sebbene sia ancora presto per trarre conclusioni sugli effetti dell'utilizzo di massa dell' e-Learning, è chiaro che ci sono diversi lati positivi. Alcuni studi sostengono che gli studenti imparano a gestire il proprio tempo in maniera più efficiente, sviluppano un maggiore senso di adattabilità ed autonomia e accrescono le proprie doti informatiche. Anche tra gli adulti l'e-Learning sta diventando sempre più popolare, in modo particolare all'interno delle aziende. Per questi motivi, molti pensano che l'e-Learning sia destinato ad avere un ruolo molto rilevante nelle nostre vite anche dopo la pandemia.

Ma la popolarità dell'e-Learning non è solo supportata da studi e ricerche, ci sono diverse prove che testimoniano l'importanza che questo metodo di apprendimento sta acquisendo. Uno dei dati più significativi è la **crescita esponenziale del volume del mercato globale dell'educazione tecnologica (EdTech)**. Solo nel 2021, il volume di questo mercato ha raggiunto il valore di oltre **106 miliardi di dollari** e si stima che nel 2028 questa cifra possa superare i 377 miliardi. Questi numeri sono molto significativi se si pensa che solo nel 2018 il volume del mercato globale dell'EdTech era di appena 12,8 miliardi di dollari.

Nel 2021 Grand View Research, una società di consulenza e ricerca di mercato con sede in India e negli Stati Uniti, ha pubblicato un rapporto che descrive la situazione del **mercato EdTech a livello globale**, facendo studi e previsioni per il periodo 2021-2028. Partendo dalle ricerche effettuate nel rapporto, questo'articolo esplora come la crescita esponenziale del mercato EdTech sta influenzando il mondo dell'e-Learning.

Quali tecnologie avranno il maggiore impatto sull'e-Learning?

Secondo lo studio pubblicato da Grand View Research, le soluzioni legate all'EdTech sono destinate ad evolversi in linea con i progressi tecnologici legati all'**Internet of things, intelligenza artificiale, realtà aumentata e realtà virtuale**. Questi progressi contribuiranno in modo significativo alla crescita del mercato. Lo sviluppo e l'inserimento di queste tecnologie nel settore dell'EdTech, infatti, permetteranno di rendere le **esperienze di apprendimento sempre più interattive e coinvolgenti**. Nuove tecnologie come la **blockchain**, inoltre, garantiranno di immagazzinare e salvare i dati degli studenti, permettendo agli educatori di analizzare i modelli di consumo del materiale offerto e prendere decisioni guidate dai dati.

Il mercato dell'Edtech sembra spingere molto sull'**integrazione di queste tecnologie** dal momento che una delle preoccupazioni degli educatori è la necessità di coinvolgere maggiormente gli studenti. Questo si traduce in un costante aggiornamento delle piattaforme che consentono l'utilizzo di strumenti interattivi sempre più coinvolgenti. Inoltre, grazie ai progressi nel campo della blockchain, gli educatori potranno accedere a sistemi in grado gestire i **dati sulle performance degli studenti**. Questi sistemi permetteranno di generare profili sempre più accurati che permetteranno agli educatori di prendere decisioni informate e mirate a rafforzare le prestazioni individuali di ogni singolo studente.

Tuttavia, bisognerà attendere del tempo prima che queste innovazioni possano essere attuate a pieno. Le attuali piattaforme di EdTech immagazzinano anche dati personali e bisogna aspettare norme specifiche a livello nazionale ed Europeo per assicurare la privacy dei consumatori. Nell'Unione Europea, infatti, le aziende EdTech devono sottostare al regolamento generale sulla **protezione dei dati** (GDPR) che limita l'accesso e il trattamento dei dati degli utenti da parte di tutti i tipi di organizzazioni coinvolte nella gestione di grandi volumi di informazioni.

Negli Stati Uniti la situazione non è molto diversa: le università pubbliche devono infatti sottostare a due normative, la FERPA e la PPRA che mirano a salvaguardare i dati riguardanti le performance degli studenti e i loro dati personali. Bisognerà dunque attendere un adattamento della normativa per poter sfruttare a pieno i vantaggi di questi progressi tecnologici nel campo dell'e-Learning.

Chi è maggiormente colpito dalla trasformazione dell'e-Learning?

Al momento, il segmento di popolazione che è maggiormente colpito dalla trasformazione dell'e-Learning è la fascia di **popolazione che va dai 6 ai 18 anni**, ovvero tutti gli studenti che frequentano la scuola primaria e quella secondaria. Secondo le stime del rapporto, questa fascia di età contribuisce ad oltre il 41% dei ricavi ottenuti dalle società di EdTech. Questo dato non è sorprendente considerando che la pandemia da COVID-19 ha reso necessaria la creazione di metodi di e-Learning per compensare in particolare la chiusura delle scuole. Basti pensare che nel 2020, su 900.000 studenti dai 6 ai 18 anni nella provincia di Wuhan, 730.000 sono "tornati a scuola" attraverso corsi online dell'azienda Tencent.

Il rapporto sostiene anche che una delle ragioni per cui questo segmento è così importante deriva dalla tendenza ad aumentare il coinvolgimento degli studenti con metodi di apprendimento basati sul gioco. Questa tendenza, chiamata **gamification**, è molto popolare nell'apprendimento di materie come la matematica. Ma l'apprendimento tramite il gioco non si ferma a questa materia. L'incorporazione di tecnologie nell'e-Learning consente la creazione di **contenuti immersivi** come gite virtuali o esperimenti di laboratorio complessi, che accrescono l'esperienza di un apprendimento coinvolgente.

Inoltre, tra il 2021 e il 2028, anche i bambini della scuola d'infanzia (dai 2 ai 5 anni) vedranno grandi cambiamenti nel modo di apprendimento. Le principali società del settore stanno infatti fornendo nuove soluzioni per questa fascia di popolazione. L'apprendimento attraverso app, con video e contenuti curati appositamente per il segmento della prima infanzia, sta avendo un gran seguito e si stima che il mercato dell'EdTech concentrato su questa fascia di età avrà il ritmo di crescita maggiore nel periodo 2021-2028.

La consapevolezza dei vantaggi dell'e-Learning rispetto all'istruzione tradizionale non si limita ai giovani e studenti. Il cosiddetto **apprendimento permanente**, ovvero le attività intraprese in modo formale o informale in varie fasi della vita per migliorare le proprie conoscenze in una prospettiva personale, sociale o professionale, sta diventando una tendenza crescente anche tra gli adulti e i lavoratori aziendali. In particolare, l'apprendimento permanente è un trend in forte crescita da quando l'e-Learning è diventato una pratica comune. Grazie all'insegnamento online, infatti, le persone hanno grande flessibilità in termini di tempo e luogo per accrescere le proprie conoscenze. Un esempio che testimonia questo trend è la popolarità che i **Massive Open Online Courses (MOOCs)** stanno acquisendo sia in ambito privato che in ambito lavorativo. La partecipazione a questi corsi non è infatti solo molto flessibile ma anche poco costosa.

La dinamicità del settore

Lo studio sottolinea che il boom di **partnership e collaborazioni tra le aziende EdTech, istituti di formazione e creatori di contenuti** testimonia la vitalità di questo settore che è in grande fermento per creare sempre più opportunità nel mondo dell'e-Learning. Tali partnership stanno perciò diventando una parte fondamentale di questo ecosistema in via di sviluppo. Per esempio, nel novembre del 2020 Ambow Education ha annunciato una partnership con Cisco International. Quest'ultima opera nei settori dell'education career, della formazione e della certificazione. La partnership ha lo scopo di fornire a professionisti e studenti universitari dei corsi online di alta qualità nell'ambito IT, rilasciando una certificazione. Negli Stati Uniti alcuni distretti scolastici stanno creando delle partnership ad-hoc. Per esempio, il Los Angeles School District e l'emittente televisiva PBS SoCal/KCET stanno collaborando per creare trasmissioni educative con canali focalizzati su diverse fasce di età e offrire una gamma di opzioni digitali per l'insegnamento. Nel Regno Unito la società Bitesize Daily, lanciata nel 2020, ha collaborato con l'emittente televisiva BBC per offrire 14 settimane di apprendimento con celebrità che fanno da insegnanti. Al progetto ha partecipato, tra i tanti, il calciatore Sergio Aguero.

Quali segmenti del mercato globale dell'EdTech cresceranno di più?

Ad oggi il mercato dell'educazione tecnologica è concentrato sullo sviluppo di tre modalità tecnologiche: hardware, software e contenuti. Il **segmento hardware** è al momento quello che cresce di più. La ragione sta nel fatto che l'aumento esponenziale di classi online presuppone un'infrastruttura tecnologica in grado di sostenere i servizi offerti. Le piattaforme che offrono corsi online, infatti, incorporano diversi strumenti come la possibilità di scrivere e cancellare su una lavagna condivisa, l'utilizzo di

penne digitali, software di comunicazione complessi che permettono la trasmissione di dati e l'utilizzo di chat, e molte altre opzioni multi-touch. Inoltre, permettono ai consumatori di salvare e condividere contenuti e appunti tra diversi dispositivi come smartphone, tablet e PC. Tutti questi strumenti necessitano uno sviluppo di hardware sostanziale per consentirne il funzionamento.

L'altro segmento con un grande tasso di crescita è quello della **creazione di contenuti**. Le aziende di EdTech sono infatti concentrate sull'innovazione nella fornitura di contenuti che incorporano tecnologie di visualizzazione avanzate. Molti portali che offrono servizi di e-Learning stanno offrendo contenuti educativi sotto forma di appunti di studio, materiale di preparazione a test, portali di domande frequenti e video di apprendimento. Per esempio, il governo della provincia di Capo Occidentale, in Sudafrica, offre un portale e-Learning a studenti e insegnanti che contiene diversi tipi di risorse tra quelle sopra citate, disponibili in afrikaans e inglese. Il ministero dell'istruzione della Repubblica Popolare Cinese offre un servizio simile, chiamato National Network Cloud-Platform for Educational Resources and Public Service, rivolto a studenti della scuola primaria e secondaria.

Quale continente detiene la quota più alta del mercato EdTech?

Considerando i dati dell'anno 2020, il **Nord America domina il mercato EdTech detenendo il 37% delle entrate globali**. Il mercato nord-americano manterrà la sua posizione dominante almeno fino al 2028, grazie agli ingenti e numerosi investimenti da parte di venture capitalist e investitori, in particolare negli Stati Uniti. In questo paese le start-up attive in questo mercato hanno raccolto finanziamenti per un valore di circa 2,2 miliardi di dollari solo nel 2020. Ci si aspetta che man mano che il mercato matura, le società che conosceranno una crescita importante saranno in grado di attrarre maggiori finanziamenti, differenziandosi dagli altri attori attivi nel mercato.

Sebbene si stima che il Nord America dominerà il mercato da qua al 2028, il **continente Asiatico** crescerà in modo più veloce. Il tasso composto di crescita annuale (CAGR) di questa regione è del 22,6% dal 2021 al 2028. Gli esperti attribuiscono questa crescita a un aumento dell'uso di internet e di dispositivi smart tra la popolazione del continente. Infatti, in diversi paesi in via di sviluppo come l'**India**, l'arrivo della banda larga a prezzi accessibili ha permesso a molte aziende di raggiungere una fetta più ampia di popolazione negli ultimi anni. Inoltre, sempre in questi paesi, la tecnologia è considerata uno dei modi più efficaci per colmare il divario tra le infrastrutture educative e le risorse di insegnamento.